



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SYIAH KUALA
UPT. PERPUSTAKAAN

Jalan T. Nyak Arief, Kampus UNSYIAH, Darussalam – Banda Aceh, Tlp. (0651) 8012380, Kode Pos 23111
Home Page : <http://library.unsyiah.ac.id> Email: helpdesk.lib@unsyiah.ac.id

ELECTRONIC THESIS AND DISSERTATION UNSYIAH

TITLE

GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA KELAS XII DI SMA NEGERI BANDA ACEH

ABSTRACT

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS SYIAH KUALA
FAKULTAS KEPERAWATAN

SKRIPSI

14 Januari 2019

XIV Halaman + VI BAB + 70 Halaman + 10 Tabel + 1 Skema + 14 Lampiran

BAHAGIA

1207101020120

GAMBARAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA KELAS XII DI SMA NEGERI BANDA ACEH

ABSTRAK

Game online sering disebut sebagai bentuk rekreasi yang populer, cepat berkembang, dan merupakan penyumbang persentase kecanduan. Terutama dikalangan anak-anak dan remaja. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui gambaran tingkat kecanduan game online siswa kelas XII di SMA Negeri 5 Banda Aceh. Jenis penelitian kuantitatif deskriptif dengan desain cross sectional study. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XII yang bersekolah di SMA Negeri 5 Banda Aceh. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling sebanyak 67 responden dengan alat pengumpulan data berupa kuesioner dalam bentuk skala likert dan menggunakan analisa univariat. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa remaja yang mengalami adiksi game online sebanyak 27 responden (40,3%). Kecanduan game online dilihat dari 7 aspek penelitian yaitu salience mayoritas mengalaminya sebanyak 37 responden (55,2%), tolerance sebanyak 31 responden (46,3%), mood modification sebanyak 43 reponden (64,2%), relapse sebanyak 30 reponden (44,8%), withdrawal sebanyak 22 reponden (32,8%), conflict sebanyak 38 responden (56,7%), problem sebanyak 49 responden (73,1%). Para orang tua, guru diharapkan lebih mengawasi bahkan menghentikan siswa/siswi yang kecanduan game online.

Kata Kunci : Game Online, Kecanduan, Remaja

Daftar Bacaan : buku, sumber online dan jurnal (2004-2018)